第一章、這是一款什麼樣的遊戲？

一、遊戲簡介與目的

「天下霸圖」是一款武俠門派經營的策略遊戲，您可以由少林、武當、峨嵋、華山、丐幫、魔教等等十二個各具特色的門派中，挑選自己喜愛的門派來進行遊戲，也可以自行設定門派中的各項屬性，然後以自創之 新門派來與武林各大門派一較高下。

遊戲方式分為經營及戰鬥兩種模式。經營採即時制，在此模式下，可以招收弟子、鑽研武學、培養能力、任命職務，以養成方式使門下弟子成為武林中一等一的高手；也可以採集資源、製造武器、煉製丹藥、交易物品，以生產及交易方式充實門派各種物力；此外興建設施、設立分舵、訂立盟約、行俠仗義（或欺壓良民），都是增加門派實力或聲望的方式。本遊戲的戰鬥是採回合方式進行，當您攻擊敵對門派，或者遭遇攻擊，甚至是對付盜賊時，就會進入戰鬥模式中，只要在戰鬥中贏得勝利，便可提高門派聲望（反派角色如魔教等，則是降低聲望），門下弟子也可藉由戰鬥來增加各種屬性的經驗值，並獲得升級。

遊戲的目的是要一統武林，成為號令天下莫敢不從的武林霸主，只要努力壯大自己，消滅其他門派（同盟門派必須先解盟），或者除掉別派掌門人後，便可獲得勝利，接著就能欣賞勝利動畫了。當然若您的門派失去所有地盤（指總舵及分舵，不含村莊），或者您的掌門人死於別派之手，那麼遊戲便會以失敗收場囉，不可不慎！

二、遊戲背景

「天下霸圖」的遊戲背景設定在明代中葉，奸臣嚴嵩大權在握，迫害忠良，致使朝政日非。為了瓦解武林中的反對力量，嚴嵩派遣大內高手暗 各派重要人物，並設計嫁禍給其他門派，於是武林之中展開了一場腥風血雨的 戮。遊戲中有四個劇本供玩者選擇，以下是四大劇本的內容及特色分析：

1. 劇本一「江湖恩怨戰未休」

江湖中各門派因嚴嵩之奸計，彼此爭鬥不休，使百年來逐漸建立的武林秩序再遭破壞。爭鬥最激烈的首推四川的巫山派及峨嵋派，原因是巫山派第十三任掌門烏元敬，在斷月峽一役遭到錦衣衛 害並嫁禍給峨嵋派，長女烏彩衣繼任掌門後，遂向魔教靠攏，誓死剿滅峨嵋派。此外寶相寺與少林寺間也有摩擦，原本兩寺間長期存在的心結尚未解開（寶相寺方丈無相禪師為少林寺逐出之弟子），又因「盜經事件」的誤解，雙方關係更是劍拔弩張。嚴嵩為了挑起中原兩大門派的火拼，於是設計使丐幫掌棒長老吳不歸猝死於少林寺內，並奪走丐幫鎮幫之寶打狗棒，造成兩派間的緊張矛盾，而丐幫長老張躍崑在長白山採藥時誤闖禁地，遭到神農幫弟子圍攻，使得一向與中原武林不相往來的神農幫，亦捲入了這場充滿險惡陰謀的江湖風波之中。

劇本一的特色是門派衆多，彼此間充滿仇恨且隨時可能爆發衝突，但因各派實力有限，勝負孰難預料，如何在亂局中求生存將是玩者的一大考驗。若玩家以自創門派進行遊戲，在一片混亂的武林之中將有更多發揮的空間。

2. 劇本二「善惡分明勢不立」

在濟州大俠「玉面郎君」歐陽軒抽絲剝繭的努力下，嚴嵩奸計終被揭穿，各派間的恩恩怨怨，在少林方丈空問神僧及武當掌門清虛道長的斡旋下，亦逐漸平息，然而中原各門派也已元氣大傷，欲振乏力。就在嚴嵩誘使各派彼此攻伐之際，雄才大略的魔教教主冷傲天，趁機率領東方狂、上官疑和司徒媚等三大長老出擊，一舉滅了貴州秦家寨、柳州五龍幫及交州聚英莊等勢力，長江以南各地方勢力鑒於魔教勢大，紛紛主動投靠，而四川的巫山派在佔領了洞庭地區後，亦與魔教結為同盟，魔教威望達到前所未有的巔峰，對中原各派形成莫大威脅。中原各派為求自保，於是在少林、武當兩派倡議下，邀集華山、峨嵋及寶相寺共同組成一個以對抗魔教為主旨的新組織「伏魔盟」（寶相寺爭奪盟主之位不成，隨後退出）。原先在劇本一中實力頗強的太乙教，由於赤松子的謀反（太乙教教主原為逍遙子，三大徒弟中以赤華子最受師父逍遙子喜愛，並打算傳其衣缽。但心狠手辣的赤松子為奪得教主之位，竟串通師弟赤峰子聯手　害了師父逍遙子及師兄赤華子，爾後又將弒師弒兄的罪名推到赤峰子身上，藉機　害赤峰子滅口。赤松子擔任教主後，為壯大勢力，竟讓曾被逍遙子逐出師門之赤練子、赤桐子、赤星子重新入教，因此遭到許多同門的質疑與反抗），使得實力大不如前。

劇本二的特色是正邪兩大勢力的對抗，由於多數的門派皆已投入兩大勢力之中，中立門派生存空間相對變小，玩者除了要努力提昇自己門派的聲望，充實本身實力外，還必須協同同盟各派共同對抗敵對勢力。玩者若以自創門派進行遊戲，最好設法投身兩大陣營之一，或者另組第三勢力與之抗衡才是自保之道。如果玩者想要挑戰高難度，實力最弱且禍起蕭牆的太乙教倒是值得試試。

3. 劇本三「英雄洞庭趁時起」

武林中兩大勢力長期交戰的結果，魔教長老宇文邪戰死，交州分舵幾乎不保，巫山派洞庭分舵遭剷除，舵主烏彩鳳以下　數陣亡；但名門正派也死傷慘重，尤其在黑木林之役，華山派掌門獨孤鴻中伏身死，以致予後來英雄門可趁之機，得以吞併華山之地。這場正邪大戰，雖互有勝負，但卻始終無法徹底消滅對方，造成決定性的勝利。此時在動盪不安的武林中，新興勢力趁時而起，使得原本僵持不下的正邪對抗均勢，有了被打破的可能。這股新興勢力中，北方為英雄門；南方則為洞庭幫。英雄門來自西域，以祁連山為根據地，其武功以槍法最為傲人，傳聞英雄門背後有番邦國家為後盾，意圖一統中原武林，進而控制朝廷；洞庭幫的崛起始終是個謎，只知道長江沿岸各漕幫水寨皆受洞庭幫節制，洞庭幫亦正亦邪，但與地方官府往來密切，傳聞可能與幫主出身大內有關。

劇本三的特色是傳統門派與新興門派的爭雄，傳統門派由於長年經營，門下擁有許多優秀弟子，其根基亦難以動搖；然而新興門派背後有實力雄厚的靠山當撐腰，其實力亦不容小覷。

4. 劇本四「五大門派誰稱雄」

在競爭激烈的武林中，弱小門派如太乙教、寶相寺、神農幫等紛紛遭到併吞，甚至一些擁有百年歷史的門派如華山派、峨嵋派等，一但失去競爭優勢後，也難逃覆滅的命運。最後在武林中只剩下丐幫、少林寺、武當派、魔教及英雄門等五大門派，由於武林一統的趨勢隱然成形，而且每個門派都有等同的機會與絕對的實力開創百年來前所未有的霸業，因此各派掌門人莫不以此作為努力的目標。劇本四中的門派雖然只有五個，然而每個門派都擁有極為雄厚的實力，玩者若要一統武林，沒有長時期的經營及規劃是極難辦到的，若要以自創門派進行此劇本，將可說是最高難度的挑戰！

三、遊戲流程

「天下霸圖」是一款武俠門派經營的遊戲，玩者選擇喜歡的門派之後，便可以興建設施、招收弟子、生產物品、勤練武藝，力求壯大自己門派的實力，然後派遣弟子逐步消滅其他門派，最後一統武林，成為武林霸主。

1. 選擇劇本

當玩者在「片頭選單」中選擇＜風起雲湧＞後，便會進入「劇本選單」，這裡有四個條件各異的劇本供玩者選擇（有關四大劇本的詳細內容，請參照「本章之二—遊戲背景」之說明），每個劇本在畫面上都有背景簡介，點選完畢後，按下＜確定＞鍵，便會出現「門派選單」。

2. 選擇門派

每個劇本可供選擇之門派皆不相同，玩者可點選圖中任一門派來進行遊戲，若想以自創門派進行遊戲，只要選擇空白地點即可。被選擇之門派會有相關介紹出現在畫面左側，左下方則顯示該地點的資源情形，選擇完畢後，按下＜確定＞鍵即可開始遊戲。

3. 自創門派設定

若玩者選擇以自創門派進行遊戲，便會進入「門派創造選單」。雖然每個空白地點會有預設的門派名稱，但遊戲仍允許玩者為自己的門派命名（最多三個字），並可決定掌門人的姓名及性別。掌門人的性別會影響各種基本屬性的設定，例如男性掌門人在健康、內力、臂力、領導力等方面較具優勢；而女性掌門人則擅長於腰力、腿力、輕功及暗器；學習力則是按玩者所選地點隨機產生。最後是調整門派的特質，遊戲中提供了十單位的「能力點數」，讓玩者可以就門派聲望、掌門等級、上乘武學、庫存資源、弟子人數等五個項目中進行分配（關於各項目之詳細內容，請參照「第三章之二—自創門派」之說明），分配完成後，按下＜確定＞鍵便進入遊戲「主畫面」。

4. 興建設施

遊戲開始後，玩者會擁有一筆資金及資源可供使用，此時最好先興建一、兩座設施（有了設施才能安排弟子相關行程）。在「主畫面指令欄」內選擇＜建設＞指令，即可選擇興建設施項目。如果玩者是以自創門派進行遊戲，首先就必須蓋一座正殿（有了正殿才能興建其他設施），接著按照弟子人數多寡，興建足夠的廂房供其居住（沒廂房可住的弟子，無法恢復

體力，且忠誠度會下降）。接著是要興建武場、兵器場，還是各種製造場所，就由玩者自行決定了（關於各項建物之詳細內容，請參照「第四章之一、設施興建與拆除」之說明），總之錢要花在刀口上，不是那麼急需的建築物可以等到有錢之後期再建。



5. 分派工作

各項設施興建告一段落之後，就可以開始安排每個弟子的行程了。此時玩者可以看到「主畫面」中每個弟子都傻傻的站著，頭上出現「？」的圖案，代表他們不知所措，此時點選畫面中任一名弟子，或者「指令欄」中的＜人物＞鍵，就會開啟「人物選單」。「人物選單」下方有一＜行程＞按鍵，點選之後便切換到「行程表」的頁面。玩者在這裡可進行每個弟子的工作分配，只要在想要的項目上每點選一次滑鼠左鍵（此時會增加一個時間小人），該弟子每日便會從事該項工作一時辰，每項工作最多可安排五個時辰，每人最多有十二個時間小人可供安排。由於疲累時弟子們會自己回到廂房休息，所以不需要另外為他們安排休息的時間（關於「行程表」的詳細內容，請參照「第五章之三、行程安排」之說明）。至於工作時間的長短，最好能夠與練武時間差不多，畢竟弟子們會離鄉背井的加入門派，是為了學得一身驚人的藝業，將來好在武林中揚眉吐氣，如果讓他們工作太勞累的話，忠誠度可是會下降的喔。利用「人物選單」上方＜上一位＞及＜下一位＞按鍵切換，玩者可以同時為其他弟子安排行程。「行程表」安排完成後，人物便會依照玩者的指示行動，但仍須隨時注意下方「訊息列」，以掌握每個弟子練功的經驗值是否已滿，以便為更換新的練功項目。





6. 調整薪資

同樣在「人物選單」中，點選元寶圖案的＜薪資＞按鍵，就可以進行每個弟子薪資的調整。由於每個弟子對於薪資的要求標準不一，要求標準與門派聲望高低、弟子行程安排的比例及每個弟子的義氣值（隱藏屬性）有關，當該項目調成負數時，表示玩者不但不用付給弟子薪資，反而還可以從弟子身上得到束脩（就是銀兩啦）。在進行薪資調整時，可由數字顏色了解其需求（白色表示滿意，高於滿意標準則為綠色，忠誠度會慢慢提昇；反之紅色表示不滿意，忠誠度會下降），當玩者在「主畫面」中發現弟子頭上出現「撕裂的心」的圖案時，就表示該趕快調整其薪資了（不然弟子會跑掉）。

7. 調整生產項目

如果玩者有興建鑄造房、織造房及煉丹房等設施的話，可以點選該建物來調整生產項目，生產完成的武器裝備會統一放入庫房中，玩者可以在「人物選單」中，點選＜裝備＞按鈕分配給弟子，也可以在「交易選單」中透過交易行為賺取銀兩。隨著生產物品經驗值的提昇，各種生產設施的等級便會隨之提昇，等級越高的生產設施，可以製造出越高等級的產品，而且該分舵所有同類生產設施，都可以同時提昇至該等級。

8. 任命長老

無論總舵或分舵，都可以任命最多三位長老來處理該分舵內的各種事務，三位長老分別是舵主、左堂主、右堂主。舵主的能力會影響砥礪志節、生產、練功、採集的效率；左堂主會影響練功的效率；右堂主則會影響採集的效率。在「主畫面指令欄」中點選＜任命＞鍵，便可開啓「任命選單」。玩者只要將弟子的姓名拖曳至各長老欄位內，就可以看見對於領導、生產、練功及採集所增加的效果。（有關任命的詳細內容，請參照「第四章之三、任命長老」之說明）



9. 交易

在「主畫面指令欄」中點選＜交易＞鍵，便可開啓「交易選單」。「交易選單」中張貼了各種交易項目，玩者除了可以在此買到自己無法生產的資源或物品，甚至有機會買到稀世珍寶，也可以將多餘的資源或物品拋售求現，至於每筆交易是否划算，將讓玩者自行判定了。（有關交易的詳細內容，請參照「第四章之五、交易」之說明）



10. 傳聞事件



當玩者派遣弟子四處「行俠仗義」或「欺壓良民」時，就有機會聽到一些江湖傳聞，當傳聞事件發生後，在「主畫面」右側的「縮小地圖」面板上，會出現明暗不定的「戰爭」圖案，點選後便會出現「傳聞選單」，上面會列出該傳聞的訊息及敵人資料，只要派遣弟子消滅這些敵人，便可以提昇門派聲望（反派角色則會降低），甚至得到各種資源及寶物，而弟子也可藉機提昇經驗值而獲得升級。（有關傳聞事件的詳細內容，請參照「第七章之一、江湖傳聞」之說明）如果玩者實力不足或者無暇顧及這些江湖傳聞，一段時間後就會自動消失了，玩者並不會有任何損失。

11. 鑽研新武學

每個門派都有所謂的最高武學（自創門派需視玩者調整「能力點數」之情況而定），當玩者建了閉關室之後，便可以派人進入閉關室鑽研新武學（等級越高者如掌門人，鑽研出新武學的可能性越高），只要有人領悟出新武學，門派弟子便可以開始學習這項武學（只要基礎武學經驗值到達3000）。當人物在修練室閉關時，也有可能會將已知武功撰寫成秘笈，將秘笈交給需要者閱讀後，便可增加該項武功的經驗值（經驗值越低時，閱讀秘笈的效果越佳）。

12. 偵查

除了自己門派的發展外，玩者也可以派遣弟子對其他門派進行偵查，以了解各門派的發展狀況。在「主畫面指令欄」中點選＜偵查＞鍵，便可開啓「偵查地圖及選單」，圖中會顯示對每個門派的「剩餘情報天數」，先點選偵查目標，並選擇派往偵查的弟子後，該弟子便會前往偵查，等他完成任務回來，玩家就可以直接在「縮小地圖」面板上點選該門派，以切換到其經營畫面，也可以在「情報選單」中看到該門派的相關資料。



13. 交涉

在「主畫面指令欄」中點選＜交涉＞鍵，便可開啓「交涉地圖及選單」。交涉項目分為餽贈、同盟、求助及背棄四種。向其他門派進行餽贈可以提昇友好度；當友好度到達80以上時便可以締結同盟；締結同盟後，才能在平時要求經濟上的援助、戰時要求援軍；求助就是向同盟門派尋求資源上的援助（對方會按本身條件、雙方友好度、求助頻率決定援助數量），但求助行為會導致門派聲望值下降（反派角色則相反）及友好度下降；背棄就是廢除原有的同盟關係，要向同盟門派發起戰爭，一定得先經過背棄同盟的程序。

14. 招收新弟子

當總舵或分舵的看板前有人在觀望時，就表示有新弟子前來拜師學藝了，弟子素質與門派聲望有關（零最差，向正負兩端數字越大越好），玩者只要點選看板，就能開啓「招收弟子選單」，選單內會顯示該弟子的各種基本資料，只要玩者按下＜收錄＞鍵，該名弟子便算正式收錄門下了。如果同時有多名弟子前來拜師，玩者可用滑鼠按選單上＜左右方向＞鍵加以切換。剛收錄門下的弟子會呈現無所事事的狀態（頭上有一個「？」圖案），玩者必須為其安排行程表及廂房。



15. 向外擴張勢力

待玩者所經營之門派逐漸壯大後，便可以開始向外擴張，無論派遣弟子佔領新的地盤建立分舵（村莊只能駐守，無法建立分舵），或者消滅其他門派，只要按部就班一統江湖，就可以欣賞勝利畫面了。

四、基本操作

1. 使用滑鼠及鍵盤

本遊戲主要以滑鼠進行操作，基本上滑鼠左鍵代表選取，滑鼠右鍵代表取消；拉取物品的話，只要按著滑鼠左鍵不放，便可以將物品加以拖曳，至選定位置放掉滑鼠左鍵，便可放置物品；此外若將滑鼠移到武功或物品上時，便會顯示詳細資料。鍵盤的功能主要是移動畫面，只要用方向鍵便可讓畫面向四方向移動；鍵盤另外設有一些熱鍵方便玩者使用。

2. 熱鍵

雖然用滑鼠可以完成所有操作，不過為了方便玩者，某些情況下也允許使用鍵盤上的熱鍵進行輔助操作。

F10	：開啓「系統選單」。
Tab	：切換「主畫面」中「縮小地圖」及「指令欄」的顯示方式。
Shift	：切換「主畫面」中「訊息列」的顯示方式。
PageUp	：資料查詢或在「戰鬥畫面」中點選武功時，向上翻頁。
PageDown	：資料查詢或在「戰鬥畫面」中點選武功時，向下翻頁。
方向鍵	：捲動地圖，或在「人物選單」中切換其他人物頁面。

3. 資料排序

當有表格式的資料出現時，玩者可以點選該資料上方的各項目名稱來進行排序，排序是以由大至小的順序加以進行。

4. 使用武功及暗器

在戰場上使用武功的時機有二，一是在攻擊時，玩者必須先選擇武功，再選擇攻擊目標，由於武功的範圍不同，因此在點選攻擊目標時會出現單一敵人、八方向、自己本身等三種。另一種使用武功的時機是在防守時，只要在遭受敵人攻擊時才會出現該選項，有些可以接打暗器的防守招式，則是在特殊時機時才能使用。玩者若要在戰場上使用暗器，必須先將物品欄中的暗器拖曳至使用者頭像上放掉，然後再點選暗器攻擊範圍內的目標即可。



第二章、開始遊戲

一、進入遊戲

1. 片頭動畫

當玩者執行遊戲後，便會撥放一段精采的「片頭動畫」，如果已經迫不及待想要立刻遊戲的話，只要按一下滑鼠鍵便可以跳過這段動畫，直接進入「片頭選單」。

2. 片頭選單

「片頭動畫」結束後，便進入「片頭選單」，這裡共有五個選項供玩者選擇。

風起雲湧：即新遊戲的開始，玩者由此進入「劇本選單」及「門派選單」，選擇想要的劇本及門派來進行遊戲，向一統江湖的武林霸業邁進。選擇此項目後會出現「劇本選單」。

重提往事：如果玩者先前已經進行過本遊戲，並且有存檔的話，便可以選擇本項目來載入先前的存檔。

隨心所欲：在進行遊戲前，可以先在此處設定音樂、音效的大小，以及遊戲進行的速度。這些項目也可以在遊戲中選擇「系統選單」來調整，遊戲速度另外可用熱鍵控制。

名傳千秋：如果玩者想查閱先前在中遊戲的表現，這裡的「武林英雄榜」會記錄其中十筆表現最好的成績，只要玩者在遊戲中表現良好，就有機會在此名傳千秋喔！

揮別紅塵：不管是玩累了，約會時間到了，快要停電了，還是外星人攻擊地球了，總之要離開本遊戲，選這個項目就對了。

3. 劇本選單

當玩者在「片頭選單」中選擇＜風起雲湧＞後，便會進入「劇本選單」，這裡提供了四個劇本供玩者選擇，每個劇本都有相關簡介（各劇本詳細內容，請參照「第二章之二、遊戲背景」之相關介紹），右側地圖也會顯示武林中各勢力的分布狀況。點選完畢後，按下＜確定＞鍵，便會出現「門派選單」。



4. 門派選單

當玩者在「劇本選單」中確定劇本後，便會進入「門派選單」。在選單右側有一張地圖，玩者可以點選地圖上任一主要地點（村莊無法點選），此時在左側資料欄內會出現該地點所屬門派簡介，以及該地點之資源狀況，玩者只要按下＜確定＞鍵即開始遊戲。如果玩者想以自創門派的方式進行遊戲，只要選擇地圖中的空白地點（淺灰色的方格），然後按下＜確定＞鍵，即可進入「門派創造選單」。

二、自創門派

當玩者在「門派選單」中點選空白地點，以自創門派的方式進行遊戲，便會進入「門派創造選單」。雖然選擇不同空白地點，新門派會有不同的預設名稱，但玩者仍可在「門派創造選單」中為自己的門派命名，決定掌門人的姓名及性別，並分配「能力點數」來調整門派聲望、掌門等級、上乘武學、庫存資源、弟子人數等五個項目。「能力點數」共有10點，每個項目最多可分配 5點，也可以完全不分配任何點數，由於點數集中分配的效果會明顯增加，因此建議玩者盡量將點數集中分配，會較容易創造出特色顯著的新門派。



1. 門派名稱

玩者可用滑鼠點選門派名稱後，以鍵盤輸入方式來更改名稱，最多為三個字。

2. 掌門姓名

玩者同樣可自由更改掌門姓名，方法同上，最多亦為三個字。

3. 掌門性別

有男女兩種供玩者勾選，掌門人的性別會影響各種基本屬性的初始值，如男性掌門人在健康、內力、臂力、領導力等方面數值較高；而女性掌門人則在腰力、腿力、輕功及暗器方面較佳。

4. 門派聲望

門派聲望越高，門下弟子要求的薪資就會越低（或者自掏腰包貢獻師門的束脩就越多）；反之若聲望越低，則門下弟子要求的薪資就會越高（或者束脩孝敬的就越少），但好處是當玩者派遣弟子欺壓良民時，所收到的銀兩會比較多（惡名越昭彰越讓人恐懼）。此外門派聲望有正有負，只要絕對值（即不看前面正負號，只看數字）越高，來拜師學藝者的素質就會較高；若聲望越接近零，則前來拜師學藝者的素質就會越差。兩門派若要增加友好度以便結盟的話，聲望值差異太大會不易達成。

5. 掌門等級

通常掌門人一開始便是門派中等級最高者，等級越高的掌門人除了更能保護弟子外，在閉關修練時也較容易悟出新武學。此外掌門人的等級越高，號召力就越強，對於吸引資質較佳的弟子前來拜師學藝會有正面影響。

6. 上乘武學

調整此一項目，可讓玩者的門派有機會產生更高等級的武學，但這些等級較高之武學，仍需靠玩者指派人員在閉關室中修練後才會產生。

7. 庫存資源

庫存資源是指玩者一開始門派中所擁有之銀兩、金礦、木材、石礦、鐵礦、藥材等數量，一開始持有的資源越多，門派經營當然就越容易。

8. 弟子人數

雖然玩者可以在遊戲開始後，以招收新弟子的方式來增加弟子數目，但新招收弟子的等級都只有一級；而在此項目分配點數所增加的弟子平均等級較高（弟子等級越高，工作效率就會越好），所以調整此項目可讓玩者一開始便擁有較豐沛的人力資源。

三、主畫面

進入遊戲後，玩者所看到的畫面即為遊戲「主畫面」。「主畫面」可分為五大部分，分別是「經營畫面」、「資料列」、「縮小地圖」、「指令欄」及「訊息列」。



1. 經營畫面

門派的經營狀態在此呈現，玩者可利用鍵盤的方向鍵，或者將滑鼠游標移至邊緣處，來移動「經營畫面」。若點選「經營畫面」中的人物，便可開啟「人物選單」；點選建築物則可開啟各種「建物選單」。

2. 資料列

在「經營畫面」的最上方即為「資料列」，由左而右代表之資料分別是：

銀　　兩：即本派目前持有之銀兩數。供養弟子、興建設施、門派交涉、人物移動、偵查、發動戰爭、邀請援軍、購買物品或資源等工作，都需要花費銀兩。

門派聲望：即本派目前之聲望。聲望值前之正負號，代表玩者門派是屬於正派或反派的角色，無論如何，努力讓門派聲望值離零越遠越好（即絕對值越大越好）。戰爭勝負、門派交涉、援軍或援助、行俠仗義或欺壓良民，都會影響聲望的增減。門派聲望越高，門下弟子要求的薪資就會越低（或者自掏腰包貢獻師門的束脩就越多）；反之若聲望越低，則門下弟子要求的薪資就會越高（或者束脩孝敬的就越少），但好處是當玩者派遣弟子欺壓良民時，所收到的銀兩會比較多。此外門派聲望絕對值（即不看前面正負號，只看數字）越高，來拜師學藝者的素質就會較高；若聲望越接近零，則前來拜師學藝者的素質就會越差。兩門派若要增加友好度以便結盟的話，聲望值差異太大會不易達成。

金　　礦：即本派目前持有之金礦數量，開採金礦或交易可以獲得，興建設施、門派交涉及生產物品都會用到這項資源。

木　　材：即本派目前持有之木材數量，砍伐木材或交易可以獲得。興建設施、門派交涉及生產物品都會用到這項資源。

石　　礦：即本派目前持有之石礦數量，開採石礦或交易可以獲得。興建設施、門派交涉及生產物品都會用到這項資源。

鐵　　礦：即本派目前持有之鐵礦數量，開採鐵礦或交易可以獲得。興建設施、門派交涉及生產物品都會用到這項資源。

藥　　材：即本派目前持有之藥材數量，興建藥圃後種植藥材或交易可以獲得。興建設施、門派交涉及生產物品都會用到這項資源。

歷史紀錄：點選後開啓「武林爭霸史」，此處會記錄玩者門派發展至今，所遭遇的各種重大事項，以供玩者可以隨時回味。

實力分析：點選後開啓「門派實力分析選單」，玩者可在此透過曲線圖及實力分數，了解各門派的實力消長及排名狀況。

系　　統：點選後開啓「系統選單」。

3. 縮小地圖

在「經營畫面」右上角即為「縮小地圖」，顯示各門派的勢力範圍。玩者可以點選地圖上我方勢力範圍的任一地點，便可切換到該分舵的「經營畫面」，也可以點選其他門派的分舵所在地進行切換（該分舵必須是在情報日數之內）。各門派的人員移動或攻擊狀況也會在「縮小地圖」上顯示，玩者可藉此掌握其他門派的動向。此外「縮小地圖」內會顯示目前玩者「經營畫面」所在位置名稱，以及該處弟子總數。當有傳聞事件發生時（有關傳聞事件的詳細內容，請參照「第七章之一、江湖傳聞」之說明），上方橫木處會閃爍「戰爭」圖案，玩者點選後便會開啓「事件選單」。點選橫木右側「箭頭」圖案，可以關閉或開啓「縮小地圖」。

4. 指令欄

在「縮小地圖」下方即為「指令欄」，點選橫木右側「箭頭」符號，可以關閉或開啓本欄（也可以用熱鍵Tab 進行切換）。「指令欄」中共有九個按鍵（上三下六），由左而右其功能分別是：



- 人　物：點選後開啓「人物選單」，預設為掌門人的頁面，玩者可在該介面中點選＜上一位＞及＜下一位＞按鍵切換到其他弟子的頁面。
- 建　設：點選後開啓「建物選單」，在此選擇所要興建的設施。
- 交　易：點選後開啓「交易選單」，可以在此進行各種買賣交易。
- 移　動：點選後開啓「移動地圖及選單」，可以派遣門下弟子進行我方勢力或空白地點間的移動，移動要花路費。
- 攻　擊：點選後開啓「戰爭地圖及選單」，可以派遣門下弟子對其他門派進行攻擊。
- 偵　查：點選後開啓「偵查地圖及選單」，可以了解目前各地點的情報日數，並派遣門下弟子對其他門派進行偵查。
- 交　涉：點選後開啓「交涉地圖及選單」，可以了解各門派對玩者門派的友好度及彼此關係，並派遣門下弟子對其他門派進行交涉。
- 情　報：點選後開啓「情報視窗」，可以瀏覽門派、分舵、弟子、建物的各種資訊。
- 任　命：點選後開啓「任命選單」，可以任命各分舵的三名長老（舵主、左右堂主）。

5. 訊息列

在「經營畫面」的最下方即為「訊息列」，訊息列左側為「計時器」，顯示遊戲進行了多久時間；右側則為「訊息區」，江湖中發生的重要事情都會在此以跑馬方式顯示，如果玩者想一次掌握更多訊息，只要點選最右側「箭頭」符號（也可以用熱鍵Shift 進行切換），便可以切換「訊息區」的大小。

四、門派實力分析選單及日報表

透過「門派實力分析選單」及「日報表」，玩者可以了解自己門派的經營狀況，其中「門派實力分析選單」中的「曲線圖」，可以玩者了解比較長時間的發展趨勢，以及與其他門派間的實力消長情形；而「日報表」則是玩者門派當日的經營成果。

1. 門派實力分析選單

點選「主畫面」最上方「資料列」右側的「曲線圖」圖案，即可開啓本選單，玩者可透過「曲線圖」中的走勢，了解本門派的發展情況，以及與其他門派間的實力消長情形。曲線圖的計算分為日、旬（十日）、月三種統計方式，如果玩者只想觀賞自己門派的發展情況，可以點選<本門派>的項目，這樣只會顯示本門派的走勢。實力曲線圖共分為綜合、武學、經營、資源四種統計方式（其中資源還可細分為金礦、木材、石礦、鐵礦、藥材等五類），下方各門派名稱後面會顯示在該項目所得到的實力分數。

綜　合：即武學、經營、資源三項實力分數的總和，綜合分數會在遊戲結束後，加入玩者選擇門派的强弱，以及統一武林所花時間的長短，決定最後排名的總得分，得分高者，會記錄在「武林英雄榜」中。
武　學：包括門下弟子人數與素質（包括等級與各種能力）的分數。
經　營：包括隸屬之分舵、村莊、建築物之數量，以及同盟門派數目之分數。
資　源：包括銀兩、物品及各種資源數量之分數。

2. 日報表

在遊戲進行中，每日結束後會自動出現「日報表」供玩者參考，按<確定>鍵之後即可關閉，玩者無法自行開啓此一畫面。「日報表」統計了玩者在一日之中的資源、銀兩、物品生產、新武學、秘笈、經營等項目的變化情形。



資　源：「採集」欄位顯示採集獲得的資源；「消耗」則是生產物品消耗的資源；「交易」是透過交易造成資源的增減；「其他」則包括了興建設施的消耗，以及交涉（餽贈與援助 所造成的變化。
銀　兩：「薪資」欄位顯示每日薪資所造成的改變；「交易」是進行交易後銀兩的增減；「其他」則包括了興建設施的消耗，以及交涉（餽贈與援助）所造成的變化。
生　產：此項目是指以生產方式所造成物品的增加，交易不在此項。
新武學：此項目顯示透過閉關領悟或閱讀秘笈所產生之新武學。
秘　笈：此項目顯示透過閉關方式所產生秘笈的增加，交易不在此項。
經　營：包括門派聲望、分舵數目、弟子人數、同盟門派的數目。

五、系統選單

點選「主畫面」右上方的「太極」圖案，即可開啓「系統選單」。玩者可在此進行各項數值的調整，以及切換到存取或讀出檔案的介面，也可以離開遊戲。



點選此處開啓系統選單

1. 調整各項數值

音　樂：可調整音樂的音量大小，按「＋」為增加；按「－」則為減少。
音　效：可調整音效的音量大小，按「＋」為增加；按「－」則為減少。
速　度：可調整遊戲時間的快慢，按「＋」為變快；按「－」則為變慢。

2. 選擇遊戲功能

儲存遊戲：開啓「儲存選單」，只要選擇適合的欄位，然後按下＜儲存＞鍵，便可紀錄目前的進度。儲存完畢將直接回到「主畫面」。
讀取遊戲：開啓「讀取選單」，只要選擇想要讀取的進度，然後按下＜確定＞鍵，便可讀出遊戲進度。讀取完畢將直接回到「主畫面」。
回到遊戲：回到遊戲「主畫面」。
離開遊戲：離開本遊戲，如果沒有事先存檔的話，目前的進度將會流失。

第三章、門派經營篇

一、設施的興建與拆除

1. 興建設施的方法

玩者可以在總舵及分舵興建設施，村莊只能興建廂房。在「主畫面」右側「指令欄」中，點選＜建設＞鍵後，即開啓「建物選單」。遊戲中共有九種設施可供選擇，不過一開始只能先建「正殿」，有了正殿後才能再蓋其他設施（村莊可直接蓋廂房）。不同設施有不同的功能，而每個分舵可供興建設施的建地大小是不同的，因此如何愼選所需的設施加以興建，最好先行規劃。當玩者點選所欲興建的設施後，「建物選單」左側會顯示該設施的名稱，和該分舵相同設施已有數量，以及興建該設施所要花費的銀兩及資材數量。按下＜確定＞鍵後，「經營畫面」上會出現可供興建用地的範圍，玩者只要將游標移至範圍內點選即可。



2. 拆除設施

只有利用「建物選單」所興建的設施可以拆除，點選任一設施開啓該設施的畫面後，點選＜拆除＞鍵，便可拆除該設施。設施拆除後，可以得到興建該設施所需資材的一半，不過當設施拆除後，分舵中已沒有相同設施的話，則原先在「人物行程表」內安排使用該設施的弟子，會無法繼續相關行動；若拆除之設施為正殿時，該分舵之長老將全數降為弟子，且玩者無法再興建其他設施；若拆除之設施為有人居住的廂房時，會導致原先居住者無屋可住的困境，不可不愼！



3. 設施之功用

正　殿：正殿是建立分舵的基本設施，建立正殿後才能興建其他設施，也才能進行舵主及左、右堂主的任命。此外，有了正殿後，玩者才能在每個弟子的「行程表」中安排「砥礪志節」的項目。點選「經營畫面」上的正殿後，可開啟正殿的頁面，此處會顯示舵主的領導力（由忠誠度及智慧所換算出來的），領導力越高，弟子在此「砥礪志節」的效果越好。

廂　房：每名弟子都必須安排一間廂房居住，才能在疲勞時有休息的地方，如果弟子疲勞時沒有廂房可供休息的話，忠誠度會隨時間下降，且不會付給玩者任何束脩。點選「經營畫面」上的廂房後，可開啟廂房的頁面，此處會顯示該廂房的屋主資料，點選右側＜基本資料＞鍵，可開啟屋主的「人物選單」；點選＜指定屋主＞鍵，可進行分舵內所有廂房的分配工作；點選＜清空廂房＞鍵則會將原屋主逐出此廂房。

藥　圃：藥圃是種植藥草的地方，由於各地土質優劣不同，因此藥圃會有三種等級的差異，而有些地方甚至無法興建藥圃。點選「經營畫面」上的藥圃後，可開啟藥圃的頁面，此處會顯示土質優劣狀況（分為肥沃、適中、貧瘠三種等級）、使用總人數、目前使用者及產能、每日總產　能等項目。由於每座藥圃每次只容許一名弟子使用，因此使用總人數過多的話，玩者可以考慮多興建一些藥圃，以提昇產能。

鑄造房：鑄造房是打製各種武器及暗器的地方，只要有人在此工作，鑄造房的經驗值便會因而提昇，當經驗值到達一定標準後，鑄造房便會上升一級（此時同地點之所有鑄造房，以及爾後該地新建之鑄造房，都會達到同一等級），然後就有更高級的武器可供生產，最高可升至第七級　。點選「經營畫面」上的鑄造房後，可開啟鑄造房的頁面，此處會顯示鑄造房等級、目前生產物品（含製造該物品所需材料及製造的困難度）、該種物品的現有庫存量（最大為99）、使用總人數、目前使用者及產能、每日總產能等項目。玩者若欲更換生產物品，只要點選＜更換＞鍵，便可選擇其他生產項目。

織造房：織造房是製作各種衣服、鞋子及飾品的地方，和鑄造房一樣，織造房的等級也會因使用而提昇，然後就有更高級的服飾可供生產，最高同樣為第七級。點選「經營畫面」上的織造房後，可開啟織造房的頁面，相關資料及操作方式皆與鑄造房相同。

煉丹房：煉丹房是煉製各種丹藥的地方，其升級方式、相關資料及操作方式皆與鑄造房相同。

修練室：只要派遣弟子進入修練室「閉關修練」（利用「人物行程表」來安排），就有機會悟出新武學或撰寫武功秘笈。點選「經營畫面」上的修練室後，可開啟修練室的頁面，此處會顯示目前使用者的狀況。

武　場：武場是練習輕功，以及拳、掌、指、腿等功夫的地方，由於武場一次只能提供一名弟子練習，如果使用總人數過多的話，玩者可考慮多興建一些武場，以方便弟子使用。

兵器場：兵器場是練習暗器，以及刀、劍、槍、棍等功夫的地方，與武場一樣一次只能提供一名弟子練習，如果使用總人數過多的話，玩者可考慮多興建一些。

二、情報畫面

點選「主畫面指令欄」中的「捲軸」圖案，即可開啓「情報選單」，此處提供了門派、分舵、人物、建物等四張頁面供玩者查詢，每張表格都提供了資料排序的功能，玩者只要點選該資料上方的各項目名稱，便可進行由大至小排序動作。「情報選單」中的各種資料，都是以玩者已知資料爲基礎來進行整理的，因此玩者若要了解其他門派各分舵的相關資料，就必須先派遣弟子前往偵查（有關「偵查」的詳細內容，請參照「第六章之一、偵查」說明）。

1. 門派情報

點選此處進行切換



門　派：門派的名稱。
掌門人：掌門人的姓名。
聲　望：門派的聲望值。
友好度：該門派對玩者門派之友好度。友好度會影響彼此之關係，以及交涉的結果。
關　係：該門派對本門派所持態度，可分為同盟、友好、一般、敵對四種。
銀　兩：門派所持銀兩總數。
金　礦：門派所持金礦總數。
木　材：門派所持木材總數。
石　礦：門派所持石礦總數。
鐵　礦：門派所持鐵礦總數。
藥　材：門派所持藥材總數。
分　舵：門派轄下分舵數目。
人　數：門派轄下弟子總數。

2. 分舵情報

門　派：該分舵所隸屬之門派。
地　點：分舵名稱。
舵　主：舵主姓名。
左堂主：左堂主姓名。
右堂主：右堂主姓名。
情　報：即情報日數。在情報日數內，該分舵情報可隨時觀看。只要派遣弟子前往偵查，就可以增加情報日數。
人　數：分舵中的人數。
建　物：分舵中設施數量。
金　礦：分舵所能開採金礦的種類（品質）。
木　材：分舵所能砍伐木材的種類（品質）。
石　礦：分舵所能開採石礦的種類（品質）。
鐵　礦：分舵所能開採鐵礦的種類（品質）。
土　質：分舵所在地點的土質，影響藥圃的產量。

3. 人物情報

門　派：人物所隸屬之門派。
地　點：人物所在分舵名稱。
姓　名：人物姓名。
職　務：人物擔任之職務。
等　級：人物的等級。
健　康：健康數值，左為現值，右為最大值。休息或服食丹藥都能回復健康，升級則會增加健康最大值。
忠　誠：忠誠度會因為薪資及職務調整而有所改變，太低時會離開。
精　力：工作及練武都會耗損精力，精力太低時就無法從事任何工作，回廂房休息後會逐漸回復。
智　慧：智慧會影響人物擔任長老時的能力，每升級一次會增加 1點。
輕　功：輕功影響人物在戰場上的行動能力，偵查及移動力也都與輕功有關。
暗　器：輕功影響人物在戰場上使用暗器的能力。
內　力：使用武功會消耗內力，升級會增加內力最大值。
臂　力：使用武功會消耗臂力，升級會增加臂力最大值。
腰　力：使用武功會消耗腰力，升級會增加腰力最大值。
腿　力：使用武功會消耗腿力，升級會增加腿力最大值。

4. 建物情報

門　　派：門派名稱。
地　　點：分舵名稱。
數　　量：分舵中該種設施之數量（藥圃、修練室、武場及兵器場項目皆顯示數量）。
等　　級：該種設施目前之等級（若該分舵有某一生產場所升級，則分舵內所有同樣設施，以及新建之同樣設施，都會達到此一等級）。
生產物品：目前生產中之物品（以最高等級物品為預設）。

三、任命長老

無論總舵或分舵，只要建有正殿設施，都可以任命最多三位長老來處理該分舵內的各種事務，三位長老分別是舵主、左堂主、右堂主。在「主畫面指令欄」中點選「玉璽」圖案的＜任命＞鍵，便可開啓「任命選單」，玩者只要將選單下方弟子的姓名，拖曳至各長老欄位內，就可以看見該名長老對於領導、生產、練功及採集所增加的效果，選擇完畢後，按下方＜確定＞鍵，就算任命完成。當長老移出原分舵後，其職務也隨之取消。

1. 掌門人

玩者無法任命掌門人（掌門人陣亡遊戲即告結束），只能更改掌門人姓名。掌門人的屬性會影響門派的號召力，號召力越高，則前來拜師學藝的弟子素質越佳。

2. 舵主

舵主的忠誠度及智慧屬性會影響領導力（最大值為 100），領導力會影響門下弟子在正殿中「砥礪志節」的效果；健康及智慧屬性會增加生產物品的效率，最多增加約100%；智慧、攻擊力、防禦力、輕功及暗器屬性會影響練功效率，最多增加約 50%；智慧及四力（內力、臂力、腰力、腿力）會影響採集資源的效率，最多亦增加約 50%。當弟子受命擔任舵主時，忠誠度會增加20點，卸任時會扣回相同點數。

3. 左堂主

左堂主的智慧、攻擊力、防禦力、輕功及暗器屬性與練功的效率有關，最多增加約 50%。當弟子受命擔任左堂主時，忠誠度會增加10點，卸任時會扣回相同點數。

3. 右堂主

右堂主的智慧及四力屬性與採集資源的效率有關，最多增加約 50%。當弟子受命擔任右堂主時，忠誠度會增加10點，卸任時會扣回相同點數。

四、採集與生產

1. 採集資源

資源分為金礦、木材、石礦、鐵礦、藥材五種，除了藥材需先建築藥圃後才能種植外，其餘資源只要在「人物行程表」中進行設定，便可開採該項資源。不過並非每個分舵都擁有每一項資源，而且同樣擁有該項資源，品質也未必相同，一般而言品質越佳，開採所得數量就越多。開採效率除了與資源品質有關外，也與弟子能力有關，不同開採項目所需要的能力亦不相同（詳見下表）。此外舵主及右堂主的能力也會影響開採資源的整體效率。

礦源	優質	普通	劣質	需要能力	產品
金礦	烏金	紫金	碎金	內力、腿力	金礦
木材	白樺	紅桐	柳黃	臂力、腰力	木材
石礦	崗石	黑石	灰石	臂力、腿力	石礦
鐵礦	玄鐵	赤鐵	纖鐵	內力、臂力	鐵礦
藥圃	黑土	黃土	細沙	腰力、腿力	藥材

2. 生產物品

生產物品的場所有三種，鑄造房是打製各種武器及暗器的地方；織造房是製作各種衣服、鞋子及飾品的地方；煉丹房則是煉製各種丹藥的地方。每種生產場所都有七種等級，等級越高，所能生產的物品就會越好，當然價值也越高。生產場所的升級是靠經驗值的累積，只要有人在此工作，經驗值便會不斷提昇，只要到達一定的經驗值，生產場所便會上升一級。生產完成的物品會自動放置到門派的庫房中，每種物品所能堆放的上限為99件，到達上限後就無法再生產該項物品了。玩者只要點選「經營畫面」上的生產場所後，便可開啟該場所的頁面，此處會顯示生產場所的等級、目前生產物品（含製造該物品所需材料及製造的困難度）、該種物品的現有庫存量、使用總人數、目前使用者及產能、每日總產能等項目，若要更換生產項目，只要點選「更換」鍵，便可選擇其他生產項目。物品生產效率與弟子能力有關，不同生產場所所需要的能力亦不相同（詳見下表），舵主的能力也會影響生產物品的整體效率。

生產場所	需要能力	產品
鑄造房	內力、腰力	武器、暗器
織造房	臂力、腰力	衣服、鞋子、飾品
煉丹房	臂力、腿力	丹藥

五、交易

玩者若有剩餘的資源或物品，可以透過交易方式換取銀兩，當然也可以用交易方式購買所需要的物品，一般而言將資源製成物品後出售，所獲得的利潤會高於直接出售資源。交易方式相當簡單，只要在「主畫面指令欄」中點選天秤圖案的「交易鍵」，便可開啓「交易選單」，商人會在此處張貼各種交易合約，只要點選中意的合約，確認後便完成該筆交易；若玩者條件不符合（例如銀兩不足或沒有對方所要物品）時，合約會呈現較暗的顏色，玩者也無法點選。「交易選單」一次最多會張貼九張交易合約，每筆合約都有交易期限（最長為五日），到期後便會自動消失。有時「交易選單」上會有商人兜售寶物，甚至會有賺大錢的機會，因此有空時不妨多去碰碰運氣。





第四章、人物養成篇

一、基本資料

點選「主畫面指令欄」中的＜人物＞鍵，或者直接點選「經營畫面」中的人物，皆可開啟「人物選單」，此時畫面會停留在「基本資料」的頁面，玩者可在此處查閱該人物之各項基本資料。



1. 常見資料欄

「常見資料欄」位於「人物選單」的上半部，當玩者點選下方＜武術＞或＜行程＞等按鍵切換頁面時，「常見資料欄」仍會保留原有資料。

圖　像：顯示人物圖像。
身　分：位在圖像右上方，此處顯示人物隸屬門派、所在分舵及職務。
姓　名：人物的姓名，點選此處可更改其姓名，最多三個中文字。
逐　出：點選＜逐出＞鍵，可將該人物逐出門派。
攻　擊：此處顯示人物最強攻擊招式的威力，該數值包括人物本身的能力及目前持有之裝備。
防　禦：此處顯示人物最強防禦招式的威力，該數值包括人物本身的能力及目前持有之裝備。
忠　誠：人物對門派的忠誠度，薪資太低（或要求束脩太高），以及無廂房可住，都會導致忠誠度下降。當忠誠度低於30時，人物頭上會出現「撕裂的心」的圖案，代表不滿意；忠誠度低於20時，便會離開了。提高薪資、命其擔任長老，或者在行程中安排至正殿「砥礪志節」，都可提升忠誠度。
行　動：顯示人物目前正在進行的工作。
薪　資：顯示人物目前的薪資或束脩（負數即代表束脩，弟子會繳錢孝敬玩家）點選「元寶」圖案的＜薪資＞鍵，便可調整薪資或束脩的數目。若數字以綠色顯示，表示弟子非常滿意，忠誠度會逐漸提昇；反之若數字以紅色顯示，表示弟子不滿意，忠誠度會逐漸下降；白色則忠誠度不會改變。弟子對薪資或束脩要求的高低，與門派聲望（越高越好）、行程安排（弟子喜歡練武，不喜工作）有關。
精　力：顯示人物目前的精力值，精力值過低，人物不會進行任何工作，回廂房休息可回復精力值。
學習力：學習力在「常見資料欄」右側，以五角圖方式顯示，數值越高，代表該人物學習此種武學的效果越好。學習力分為拳腳、刀劍、槍棍、奇術、輕功等五項，拳腳包括拳法、掌法、指法、腿法；刀劍包括刀法、劍法；槍棍包括槍法、棍法；奇術包括玄功、巧手、輕功；暗器則專指暗器一類。
逐　出：點選＜逐出＞鍵可將該弟子逐出師門，逐出弟子會影響聲望值，且該弟子將永遠不再出現。
上下位：點選＜上一位＞及＜下一位＞按鍵，可切換到其他弟子的頁面。

2. 基本屬性欄

「基本屬性欄」位於「人物選單」的下半部，玩者可在此查詢該名弟子的基本屬性。

等　級：等級概括顯示人物的整體能力，等級越高者，各項屬性也相對提高。
經驗值：只有與敵交手才能提昇經驗值，當經驗值全滿時，人物便會升級，健康及四力（內、臂、腰、腿力）也會得到提昇。
健　康：當人物在戰鬥中受到攻擊時，或者攻打其他門派移動過遠時，都會使健康下降，一但健康降至零，人物便會死亡。

在戰鬥時服用丹藥或運功療傷，或者在戰後回廂房休息，都能回復健康。升級或服食補藥會增加健康最大值。

內　力：當人物在戰鬥中使用武功時（尤其是掌法、指法及玄功），會消耗內力（少數武功除外），因此內力越大，所能使用的武功就越強。戰場上每回合都會回復內力，保留越多行動點數，可使內力回復越快。升級或服食補藥會增加內力最大值。

臂　力：使用武功同樣會消耗臂力（尤其是刀法及劍法），戰場上每回合回復情形與內力相同。升級或服食補藥會增加臂力最大值。

腰　力：使用武功同樣會消耗腰力（尤其是槍法及棍法），戰場上每回合回復情形與內力相同。升級或服食補藥會增加腰力最大值。

腿　力：使用武功同樣會消耗腿力（尤其是拳法及腿法），戰場上每回合回復情形與內力相同。升級或服食補藥會增加腿力最大值。

拳　腳：此處顯示該人物目前正在修練的拳腳類武功及經驗值，數字代表已會此類武功之數量。

刀　劍：此處顯示該人物目前正在修練的刀劍類武功及經驗值。

槍　棍：此處顯示該人物目前正在修練的槍棍類武功及經驗值。

奇　術：此處顯示該人物目前正在修練的奇術類武功及經驗值。

智　慧：智慧越高，擔任長老的能力越強。人物每升一級，智慧會增加一點。

輕　功：輕功會影響人物在戰場上行動點數的多寡，使用武功、暗器、物品、移動、跳躍都會消耗行動點數。

暗　器：暗器數值代表人物在戰場上使用暗器的效果，包括暗器攻擊威力、攻擊距離、用毒的效果等。

二、武學資料

點選「人物選單」下方的＜武術＞鍵，可將畫面切換至「武學資料」的頁面，玩者可在此處查閱該人物所有武學資料。

1. 武功

武功分為拳腳、刀劍、槍棍、奇術等四類（玩者可自由切換四個頁面），點選左側＜左右方向＞鍵可切換同類其他武功。每種武功都有經驗值、基礎武學（長拳與小聚元功無基礎武學）及組成招式（最多三招）。

經 驗 值：經驗值越高，該武功所有招式的攻擊（或防禦）效果越好，命中率也越高。當武功經驗值到達1000時，人物可使用該武功的第一招；經驗值2000時則出現第二招，依此類推。透過到武場或兵器場練功、閱讀秘笈、與敵人交手等方式，可以增加武功經驗值。

基礎武學：只有先學會基礎武學，才能練下一級的武功。基礎武學的經驗值越高，學習下一級武功的效果便越好。

學習力

基礎武學

武功面板

2. 招式

　　每種武功皆由一至三招所組成，而每個招式都有不同的名稱及特色。在招式的面板上，會顯示使用該招式所需之內力、臂力、腰力、腿力、行動點數等數值，右側方格則顯示攻擊或防禦的範圍（紅色代表攻擊；橙色代表防禦）。白色數字代表攻擊效果及命中率；黃色數字代表防禦效果及閃避率；紅色數字代表攻擊距離。

三、行程安排

　　點選「人物選單」下方的<行程>鍵，可將畫面切換至「行程表」的頁面，玩者可在此處進行每個弟子的工作分配。只要在想要的項目上每點選一次滑鼠左鍵（此時會增加一個時間小人），該弟子每日便會從事該項工作一時辰，每項工作最多可安排五個時辰，每人最多有十二個時間小人可供安排。由於疲累時弟子們會自己回到廂房休息，所以不需要另外為他們安排休息的時間。安排行程時，當滑鼠移到工作項目上時，會出現小視窗顯示總人數、總時辰以及實際效能，供玩者調配參考。某些行程必須要有特殊資源或設施才能安排，例如分舵中沒有金礦，玩者就無法安排弟子「開採金礦」的行程。至於工作時間的長短，最好能夠與練武時間差不多，畢竟弟子們會離鄉背井的加入門派，是為了學得一身驚人的藝業，將來好



在武林中揚眉吐氣，如果讓他們工作太勞累的話，忠誠度可是會下降的喔。利用「人物選單」上方＜上一位＞及＜下一位＞按鍵切換，玩者可以同時為其他弟子安排行程。「行程表」安排完成後，人物便會依照玩者的指示行動，但仍須隨時注意下方「訊息列」，以掌握每個弟子練功的經驗值是否已滿，以便為其更換新的練功項目。



砥礪志節：安排人物去正殿，以提升人物的忠誠度。
開採金礦：安排人物去開採金礦。
砍伐木材：安排人物去開採木材。
開採石礦：安排人物去開採石礦。
開採鐵礦：安排人物去開採鐵礦。
種植藥草：安排人物去採收藥草。
打製武器：安排人物去鑄造房打造武器或暗器。
打製防具：安排人物去織造房打造防具、鞋子、或飾品。
煉製丹藥：安排人物去煉丹房提煉丹藥。
閉關修練：安排人物去修煉室撰寫武功秘笈或閉關悟出新武學。
行俠仗義：安排人物去行俠仗義，以增加門派聲望值，並引發「傳聞事件」。
欺壓良民：安排人物去欺壓良民，以增加金錢（會降低門派聲望值），並引發「傳聞事件」

欺壓良民：安排人物去欺壓良民，以增加金錢（會降低門派聲望值），並引發「傳聞事件」。

修練拳腳：安排人物去武場，並選擇想要修練的拳腳功夫以增加經驗值。
修練刀劍：安排人物去兵器場，並選擇想要修練的刀劍功夫以增加經驗值。
修練槍棍：安排人物去兵器武場，並選擇想要修練的槍棍功夫以增加經驗值。
修練奇術：安排人物去武場，並選擇想要修練的奇術武功以增加經驗值。
修練輕功：安排人物去武場，以增加輕功的經驗值。
修練暗器：安排人物去兵器場，以增加暗器的經驗值。

四、裝備物品

點選「人物選單」下方的＜裝備＞鍵，畫面右方會開啓「庫房選單」，玩者可將門派庫房中的物品以滑鼠拉至左側人物的「物品欄」後放開，即完成給予物品的動作（當然也可以用相同的方法，將人物身上的物品放回庫房中）。若將武器防具等物品裝備在人物身上，可增加相關屬性，人物所能裝備之物品，由上而下分別為衣服、武器、飾品及鞋子。當玩者將游標移至物品上時，會出現該物品之相關訊息，裝備於人物身上後，可看見人物屬性的改變。大部分的武器與防具都必須由門派自行在鑄造房與織造房製造，雖然有時候也能從交易中購買到，但是通常都比較貴。武器與防具不會損壞，也不會消失，除非玩者將其出售，或者是在戰場上，用一些特殊的武功招式將武器投擲而出。



1. 武器

天下霸圖中的武器分為指掌套、刀、劍、棍、槍、與暗器六種，每種武器都有其特殊功用，並有其相剋性，依照人物所擅長的技能配給武器，將可發揮較佳的攻擊效果。武器必須裝備在人物的武器位置內才能發揮功效，而武器位置一次只能裝備一件武器，該武器會決定人物在戰鬥時所能使用的武功招式。暗器則一律放於包袱中，使用時在取出即可。以武功的相剋性而言，槍、棍武功剋制刀、劍武功；刀、劍武功則剋制拳、掌武功；拳、掌武功克制槍、棍武功。使用腿法及奇術不須武器，也無任何相剋效果。

2. 防具

防具分為衣服、鞋子與各種飾品三種，除飾品外，每種防具都具有增加防禦力的功效，有些防具還可額外增加人物屬性，因此慎選防具能讓每個人物具備不同的特色。防具必須裝備在人物的防具位置內才能發揮功效，而防具位置一次只能裝備一件防具。

3. 丹藥

丹藥分為解藥、外傷藥、內傷藥、補藥及行氣散五種。解藥可解蛇毒、花毒、蛛毒、蠱毒；外傷藥專以回復健康為主；內傷藥則回復內、臂、腰、腿四力；補藥增加各種基本屬性最大值；行氣散則是在戰鬥時增加行動點數。

4. 秘笈

閱讀秘笈可增加該項武功的經驗值，通常在該項武功經驗值越低時，閱讀的效果便越好。

五、招收及逐出弟子

弟子的任用是考驗掌門人的用人之術，當一個門派的聲望值在江湖中越來越響亮後（惡名越昭彰也行），就會有越來越多資質較佳的弟子想要拜師學藝，而能力强的弟子當然也會擇木而棲。當玩者發覺「看板」前有人在觀望，就表示有弟子前來拜師了，此時只要用滑鼠點選「看板」，便能開啓「招收選單」。選單上會列出該名弟子的各項屬性資料，玩者若覺得滿意，點選＜收錄＞鍵，該名弟子便是玩者的愛徒了（記得要為其興建廂房、安排行程及調整薪資）。若是玩者想要逐出不肖弟子，只要在「人物選單」中點選＜逐出＞鍵，該名弟子就會從此退出江湖，不過門派的聲望值也會因此而受到影響喔！

六、人物升級

人物在戰場上與人交手，或者使用奇術，都會增加人物經驗值，一但經驗值到達升級標準，便會立刻升級（健康及四力都會瞬間回復）。經驗值增加的多寡，與敵人損血狀況、敵人等級、耗損四力程度有關，升級時除增加一點智慧外，健康及四力均會增加，增加程度會依照該人物四力消耗情況而有所不同。



第五章、對外交涉篇

一、偵查

要了解其他門派發展情況，查閱其資料，就必須先派弟子前往偵查。在「主畫面指令欄」中點選＜偵查＞鍵，便可開啟「偵查地圖及選單」，圖中會顯示對每個門派的「剩餘情報天數」（每偵查一次便會累積此一數值），先點選偵查目標，並選擇派往偵查的弟子後，該弟子便會前往偵查，等他完成任務回來，玩家就可以直接在「縮小地圖」面板上點選該門派，以切換到其經營畫面，也可以在「情報選單」中看到該門派的相關資料。弟子的偵查力與其等級、智慧及輕功能力有關，偵查力越高，「情報天數」就越高，而花費時間則越少。偵查需要花費銀兩，此與人物等級及距離遠近成正比。由於探子是隱藏身分前往的，因此偵查移動不會顯示於「縮小地圖」上。

偵查目標

剩餘情報日數

二、交涉

為了增進與其他門派間的互動關係，玩者可以派遣弟子與其他門派進行交涉工作。點選「主畫面指令欄」中＜交涉＞鍵，便可開啟「交涉地圖」，圖中會顯示每個門派對玩者的友好度及關係，分為同盟、一般及敵對（友好度降至20以下時，50以上才會消除敵意），點選好所要交涉的對象後，便進入「交涉選單」。派遣使者進行交涉需花費路費，路費多寡與人物等級、距離遠近有關，由於使者是以隱藏身分前往的，因此移動時不會顯示於「縮小地圖」上。交涉方針分為餽贈、同盟、求助及背棄四種。



	姓名	職務	級	健康	攻擊	防禦	忠誠	智慧	輕功	暗器	內力	臂力	腰力	腿力
※	龍振崗	弟子	5	443 / 443	78	74	100	45	156	89	84	83	125	91
	錢廣進	左堂主	4	364 / 364	136	73	100	52	122	84	79	67	85	92
	歐陽軒	舵主	6	481 / 481	126	76	100	64	154	72	119	121	120	119
	林霸圖	掌門人	19	1495 / 1495	186	122		74	325	184	375	268	256	260
	士器	右堂主	3	337 / 337	139	74	100	51	165	13	54	116	116	107
	袁布	弟子	3	402 / 402	103	97	100	24	175	33	64	65	95	62
	太史桃	弟子	3	385 / 385	77	80	100	38	207	41	46	97	87	96
	諸葛博	弟子	3	369 / 369	76	72	100	43	137	61	46	88	66	76

餽　贈：餽贈就是將銀兩或資源贈送給其他門派，以增加友好度，其對象可以是任何門派。餽贈增加之友好度，與禮物價值及使者智慧有關。

同　盟：同盟就是雙方門派締結同盟關係，同盟關係締結後，戰爭時便可向其要求援軍，缺乏資源時也可向其要求援助。當兩門派間友好度到達80以上，便能締結同盟，同盟能否成功係由門派友好度及使者的智慧來決定。同盟關係成立後，彼此間無法發生戰爭，若友好度降至50以下，對方便會主動退盟。

背　棄：背棄就是宣告廢止同盟關係，由於同盟及從屬雙方無法發生戰爭，只有透過背棄來斷絕彼此關係後，才能攻擊對方。要在遊戲中獲得勝利，玩者必須消滅所有門派。背棄一定能成功，只是雙方友好度會因此下降。

求　助：求助就是向同盟門派要求銀兩或資源上的援助，對方願意援助的數量會因為友好度、持有數量以及援助意願來決定。若玩者拒絕同盟門派的援助要求的話，對方對玩者友好度會下降；同意的話則會上升。求助行為會導致門派聲望值下降（反派角色則相反）及友好度下降，非必要最好別去求人。

三、援軍

當玩者向外發動戰爭，或者遭受攻擊時，若本門派有其他相鄰分舵，或者有相鄰的同盟門派，便可要求援軍。戰爭發生時，或者點選「主畫面指令欄」中＜攻擊＞鍵，會出現「戰爭選單」，玩者可在此處選派參戰人員，及要求援軍對象。



1. 派遣本門派援軍

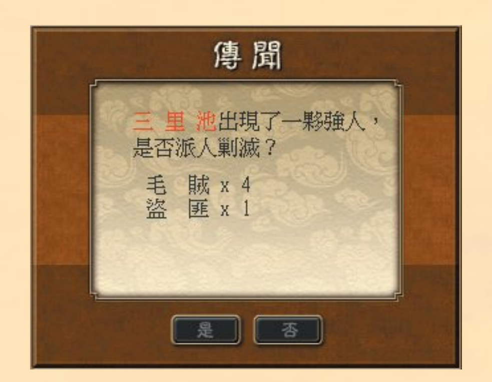
若本門派有其他相鄰分舵時，點選「戰爭選單」下方，本派援軍旁＜派遣＞鍵，便可選派援軍。援軍所在位置距離遠近，以及輕功能力，都將影響援軍實際抵達的回合數（距離越遠越慢抵達）。本派援軍最多只能派遣五人，且需花費路費，玩者若想反悔，只要點選本派援軍旁＜取消＞鍵，便可取消該援軍。

2. 要求同盟援軍

若發生戰鬥地點附近有玩者的同盟門派，點選「戰爭選單」下方，同盟援軍旁＜要求＞鍵，便可向其要求援軍。此時同盟門派會提出援軍名單（最多也是五人）及要求費用（用飛鴿傳書的方式），如果玩家按＜確定＞鍵，援軍便會自動前來。援軍實際抵達回合數同樣由距離及輕功決定。玩者若想反悔，只要點選同盟援軍旁＜取消＞鍵，便可取消該援軍。

第六章、刀光劍影篇

一、江湖傳聞



當玩者派遣弟子四處「行俠仗義」或「欺壓良民」時，就有機會聽到一些江湖傳聞，當傳聞事件發生後，在「主畫面」右側的「縮小地圖」面板上，會出現明暗不定的「戰爭」圖案，點選後便會出現「傳聞選單」，上面會列出該傳聞的訊息及敵人資料，只要派遣弟子消滅這些敵人，便可以提昇門派聲望（反派角色則會降低），甚至得到各種資源及寶物，而弟子也可藉機提昇經驗值而獲得升級，尤其在遊戲初期，玩者實力尚不強大時，藉由傳聞事件訓練弟子倒是不錯的選擇。如果玩者實力不足或者無暇顧及這些江湖傳聞，一段時間後就會自動消失了，玩者並不會有任何損失。

毛　賊：等級最弱，不過輕功卻很厲害。
盜　匪：等級比毛賊稍高，臂力超乎常人。
惡　丐：擅長暗器的恐怖對手。
野和尚：極為耐打的對象。
錦衣衛：等級高，腿功很厲害。
其　他：留待玩者自行發掘吧！

二、戰爭發生



1. 攻打其他門派

當玩者門派逐漸壯大後，便可以派遣弟子向外擴張，吞併其他門派。點選「主畫面指令欄」中＜交涉＞鍵，便可開啓「戰爭地圖」，玩者可在此選擇所要攻打的對象（可以是其他門派的分舵或村莊，空白地點則無法攻擊）。選好攻擊對象，按＜確定＞鍵之後，便可開啓「戰爭選單」。玩者可在此選單中決定出擊的人員（最多十人），以及是否派遣或要求援軍。選單下方會出現援軍花費及主力隊伍的路費，此外戰爭中每回合的花費也會在選單中列出（與參戰人數及等級成正比），因此越快結束戰爭會越省費用（戰爭中扣錢，最多扣為零，不會強迫結束）。

2. 遭受別派攻擊

　　當玩者門派遭到其他門派攻擊時，會出現「戰爭訊息」，訊息中會列出敵人數量，若玩者實力相差太大，並有其他分舵可以撤退，則可點選<撤退>鍵，如此可不經過戰爭而順利撤退；否則只能點選<迎擊>鍵。開啓「戰爭選單」後，玩者可在此決定首波出擊的人員（一次最多十人），以及是否派遣或要求援軍。選單下方會出現援軍的花費，但不須回合費用。若該分舵中人數不只十人，則未上場人員會在首波出擊人員陣亡或撤退後，依次遞補。

3. 行軍

　　戰爭前在「縮小地圖」上的行軍，會耗損健康及四力，因此最好先到與敵人分舵之間的村莊休息，以回復健康及四力。由於村莊中沒有廂房（除非先前有人興建），玩者必須興建廂房後，人物才有地方休息。當休息回復後，人物會自動離開廂房到戶外。



興建廂房後，人物會自行進入休息

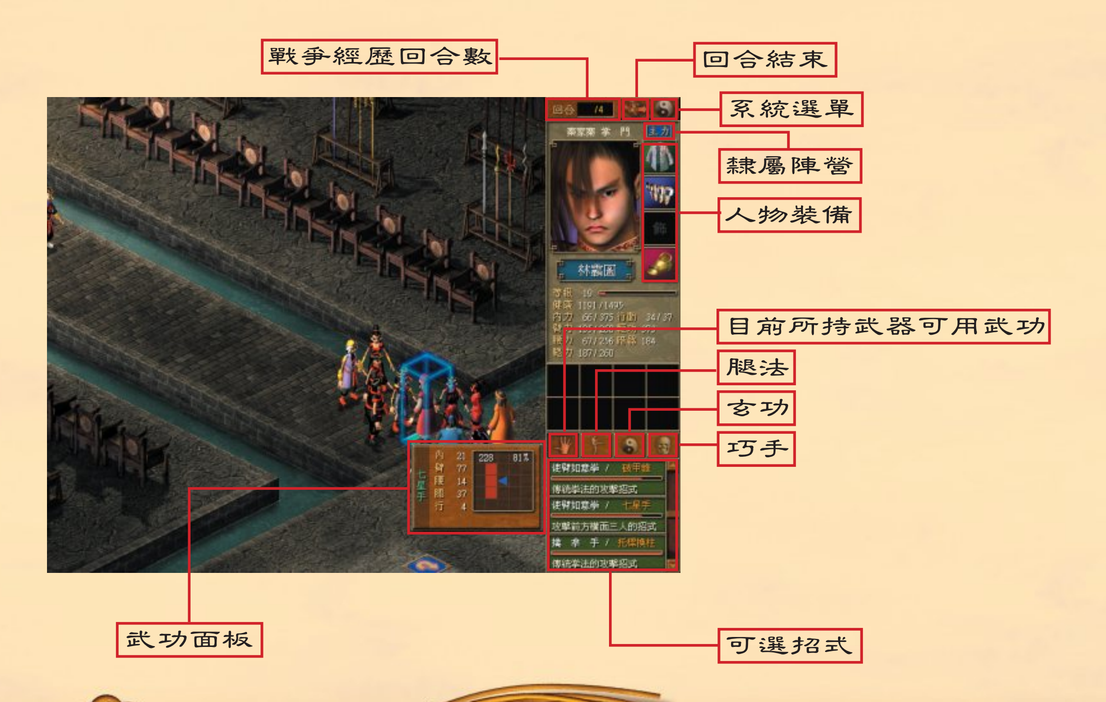
當人物體力恢復便會離開廂房

三、戰鬥方式

戰鬥是在「戰場地圖」上進行，戰鬥指令可分為移動、調整方向、攻擊、選擇武功、休息、使用或交換物品等七種。為了方便玩者控制人物進行戰鬥，大部分指令均做了簡化，玩者若要順利完成戰鬥任務，請耐心閱讀本節說明。

1. 基本操作方式：

在「戰場畫面」中，所有操作方式均可以滑鼠進行，按下滑鼠左鍵表示決定，滑鼠右鍵可以取消移動指令。按著滑鼠左鍵不放則可拉取物品，鍵盤的方向鍵則可移動「戰場地圖」。要點選玩者隊伍中的人物有兩種辦法，一是在「戰場地圖」上直接點選人物；二是按下滑鼠右鍵，程式會直接切換到下一位尚未行動之人物。若玩者將游標移至戰場上某一人身上，「人物隊列欄」的資料會切換為該人物，移開後則恢復成原本人物。若要查詢敵人資料，也可點選戰場上所要查詢之對象。



2. 移動：

被點選之我方人物，在「戰場地圖」上會出現該人物本回合所能移動之範圍，移動範圍會以綠色和紫色方格表示，此時玩者只要將游標移至任一方格上，便會出現數字代表移至此處剩餘之行動點數，按下滑鼠左鍵，人物便會移至該處，選擇人物的方向再按一次滑鼠左鍵即完成移動。人物移動後若無剩餘之行動點數，則無法施展武功或使用物品。移動距離遠近與人物的輕功有關，因此提昇人物的輕功（例如穿一雙提昇輕功較多的鞋子），能讓玩者所操控的人物移動到更遠的地方。此外不同的地形，移動所需耗費之行動點數也不相同，有些地形（如河流）甚至無法穿越，除非輕功夠強的人物，則能夠輕易跨越（輕功可及範圍為紫色的）。

3. 調整方向：

方向會影響攻擊的效果及被攻擊時的防禦程度，當玩者所操控的人物在完成了移動、攻擊、使用計謀及休息之後，都必須選擇該人物要面對的方向。每個人物都有八個方向供選擇，選擇時該人物周圍會出現八個三角形箭頭，當游標移至人物的某一側時，該方向的箭頭會變大，此時按下滑鼠左鍵，便表示選定方向完成。特別要注意的是玩者在攻擊敵人時，由敵人背後攻擊的效果最好，側面次之，正面攻擊效果最差，因此繞到敵人後面攻擊會有最好的成效。敵人攻擊我方也是如此，因此建議玩者在調整方向時，應調整人物面對敵人容易進攻的方向，以降低遭受敵人攻擊時之損害；巧手等特殊武功則與方向無關。調整方向不需耗費行動點數，但完成調整方向行為後，該回合無法再進行任何動作。

4. 選擇武功：

玩者人物在攻擊前，必須先選擇武功；遭受攻擊時，也可選擇防禦或閃躲招式（有些武功甚至可以接暗器）。可選擇之武功與人物身上配備之武器有關，只有腳法及奇術不須配合武器。玩者將游標移至武功名稱上方時，會拉出招式面板，面板上顯示使用該招式所需之內力、臂力、腰力、腿力、行動點數等數值，右側方格則顯示攻擊或防禦的範圍（紅色代表攻擊；橙色代表防禦）。白色數字代表攻擊效果及命中率；黃色數字代表防禦效果及閃避率；紅色數字代表攻擊距離。由於所有武功都會消耗行動點數，因此行動點數不足時，無法進行攻擊及防禦，攻擊完畢後需進行方向調整。選擇武功後，隨著武功類型的不同，玩者可點選敵人、四周方向、或者自己本身來使用招式。使用招式前，該人物仍可進行移動、使用物品或更換裝備。武功的使用效果與人物屬性、身上裝備、武功經驗值、攻擊方位或相剋效果、甚至敵人的防禦招式有關。使用武功會增加人物經驗值，以及該項武功之經驗值，當人物經驗值到達升級標準時，人物便會升級。而每殺死一名敵人，玩者就有機會得到其身上的物品。



防守招式要在被攻擊時才能選擇喔！

5. 回合結束及休息：

休息可以恢復四力及行動點數，因此有時候適當的休息也是反敗為勝的關鍵。玩者只要將所有想要行動的人物完成行動，然後用游標點選「戰場地圖」上方＜回合結束＞鍵，便可結束回合，未行動的人物便會自動休息。

6. 使用物品：

在戰場上使用物品的方式有兩種，一是更換裝備；二是使用包袱內所攜帶之丹藥與暗器。更換裝備需要耗費行動點數，方法是將配件拉至「人物狀況欄」之配件位置（每種配件都有其固定位置）後放開即可。每個人只能使用自己身上之物品，使用方法為是將物品拉至「人物狀況欄」的人像上時，該欄位會呈現較暗的顏色，此時放開滑鼠左鍵，該物品則使用完成，若為暗器，則尚須點選一次使用對象，使用物品同樣需耗費行動點數。無論是更換裝備或者使用物品，只要行動點數足夠，動作完成後仍可移動或進行攻擊。

7. 物品轉移：

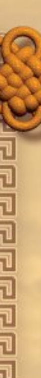
在戰場上玩者可以進行物品轉移，方法就是先將物品拉出，然後將它移至身旁目標對象上，放開滑鼠鍵即完成物品轉移。物品轉移需要耗費行動點數，而且只能在尚未行動的人物之間進行轉移。物品轉移動作完成後，若行動點數足夠仍可移動或進行攻擊。

四、戰後處理

戰鬥結束後，勝利方可得到聲望值的成長，以及佔領該地（或守住自己的地盤）；失敗方則相反。此外若玩者在戰爭中消滅了該門派，則可獲得該門派之所有剩餘資源及物品，可謂報酬豐厚。



十二大門派一覽





丐幫

幫主公冶一

年　　齡／48歲　　　性　　別／男

擅長武學／打狗棒法、降龍十八掌

性格事蹟／以打狗棒法在斷月峽一役大顯神威的公冶一，是一個外表嚴肅、嫉惡如仇的人，江湖中為非作歹之輩，只要被他發現惡行，即使逃到天涯海角也躲不過他的制裁。身為乞丐頭兒，公冶一其實有一顆溫柔慈悲之心，他不但慷慨解囊拯救過許多貧苦百姓，對自己幫內弟兄也以慈父之心照顧他們。

門派武功特色

丐幫以「打狗棒法」和「降龍十八掌」作為鎮幫之寶。丐幫兄弟行乞各方，免不了遭受惡犬欺淩，因此習慣隨身帶著一支棍子，作為打狗打蛇之用，久而久之形成「打狗棒法」這套歷任幫主口耳相傳的絕妙武功，有「絆、劈、纏、戳、挑、引、封、轉」八訣，變化精微，招術奇妙，實為武學中第一等的功夫。「降龍十八掌」為天下掌法中至剛至強的武功，非有過人的掌力與內力，實難完全發揮出此套武功的威力。除了棒法及掌法，丐幫的拳法、腿法，以及用毒解毒的諸般技巧也有其過人之處。



太乙教

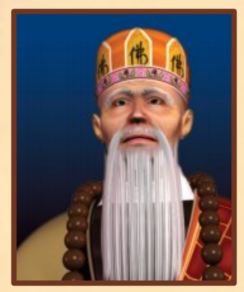
教主赤松子

年　　齡／35歲　　　性　　別／男

性格事蹟／太乙教教主原為逍遙子，三大徒弟中以赤華子最受師父逍遙子喜愛，並打算傳其衣缽。但心狠手辣的赤松子為奪得教主之位，竟串通師弟赤峰子聯手殺害了師父逍遙子及師兄赤華子，爾後又將弒師弒兄的罪名推到赤峰子身上，藉機殺害赤峰子滅口。赤松子擔任教主後遭到許多弟子質疑反抗，太乙教因而元氣大傷。

門派武功特色

太乙教為道家三大門派之一，注重補氣養身，延年益壽，其武學之道亦近於此，在各種運功療傷、驅毒避邪方面，有其獨到之處。太乙教武功以刀法為最上乘，其次如劍法、棍法皆有所長，由於太乙教對於時局極為關注，曾于元末群雄割據之時派遣門下弟子投效各地反元陣營，因而在槍法上亦有相當造詣。太乙教鎮教武功「六陽至柔刀」雖然名為至柔，實際上卻是一套相當剛猛的刀法，只是攻中有守，圓轉如意而近於至柔，而得此名。



少林寺

方丈空問神僧

年　　齡／73歲　　性　　別／男

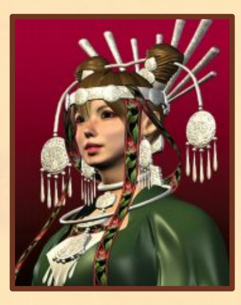
擅長武學／金剛般若拳

性格事蹟／少林寺向為武林泰斗，有「天下武功出少林」之說，空問由於武功聲望為人景仰，因此儼然成為武林正派中的領袖。但空問為人謙和澹泊，凡事與人無爭，因此聲譽雖隆，面對嚴嵩奸計及魔教勢力擴張竟無善策，導致正派之間元氣大傷，魔教勢力趁勢坐大。

門派武功特色

少林寺乃天下武學之源，其七十二絕技非其他門派所能匹敵的。少林武學相傳為達摩祖師所創，原意在於讓少林弟子強筋健骨，使修業求道更加精神，因此在拳法一門根基最深，其次則為棍法，而後逐漸發展，在指法及掌法的造詣亦相當可觀。少林鎮寺之寶「易筋經」可謂防禦型武功中的至尊了，不僅對於強筋健骨大有助益，足以抵擋任何外力的攻擊；而且當其引導身體力量攻擊時，其殺傷力及攻擊範圍亦相當驚人。

巫山派



掌門烏彩衣

年　　齡／莫約20歲　　性　　別／女

擅長武學／巫山斷魂刀

性格事蹟／烏氏向來執掌巫山派，第十三任掌門烏元敬生有姊妹三人，彩蝶、彩鳳與彩衣，其中彩衣幼時曾有奇遇，學得一身好本領，尤其下蠱之術更讓敵人聞之喪膽，故而烏元敬死後被推為十四任掌門。烏元敬由於在斷月峽一役遭到錦衣衛殺害並嫁禍給峨嵋派，烏彩衣遂決定與魔教結盟，誓死剿滅峨嵋派到許多弟子質疑反抗，太乙教因而元氣大傷。

門派武功特色

巫山派有兩種令人聞之喪膽的暗器，一是「千蛛奪魄」，中毒者的內力將會逐漸消散，最後全身無力；另一種暗器叫做「萬蠱穿心」，它的可怕之處在於讓中蠱者完全陷入瘋狂，不分敵我、無懼傷身的狂暴攻擊。在武功方面，巫山派以刀法為勝，其次則為腿法、劍法及棍法。巫山派最厲害的刀法為「天地三絕刀」，共分為一擊必殺的「烈火撩天」、出刀如風的「狂風掠地」、刀風能讓人暫時昏迷的「天地無情」三招，堪稱刀法之王。





武當派

掌門清虛道長

年　　齡／67歲　　性　　別／男
擅長武學／太極劍法
性格事蹟／武當武學向來注重以柔制剛、以快打慢，故而四兩可撥千斤、後發而能先至，清虛所擅長的太極劍法便已達到此等境界，放眼武林罕見對手。清虛武功雖高，在武林中又頗具聲望，然而放眼武當門下，卻缺乏根資俱佳之弟子得傳衣缽，此乃武當派一大隱憂。

門派武功特色

武當武學乙太極為體，注重以柔制剛、以靜制動的技巧，講究內在修練，天人合一，則天地萬物皆為我用。武當派武功以劍法最強，以「走、變、快、靈」為特色，其中「真武七截劍」相傳為武當之祖張三豐臨終前所創，出神入化更勝「太極劍法」，為武當武學之冠。除此之外，「太極劍」和「太極拳」都是武當武學的代表。在掌法方面，「純陽無極掌」更勝各派「綿掌」，成為武林中赫赫有名的掌法。

洞庭幫

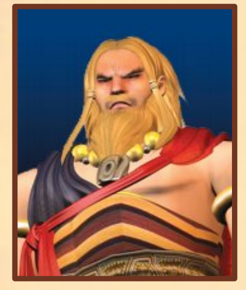


幫主楚莫愁

年　　齡／不祥　　性　　別／不祥
擅長武學／不祥
性格事蹟／洞庭幫的崛起始終是個謎，而洞庭幫幫主楚莫愁更是充滿謎樣的人物，只知道長江沿岸各漕幫水寨皆受洞庭幫節制。洞庭幫亦正亦邪，但與地方官府往來密切，傳聞可能與幫主出身大內有關。

門派武功特色

洞庭幫興起于長江流域，幫中弟子多從事漕運工作，因此武功以棍法最强，其中「撲天大闖棍」號稱兩湖棍法第一，以「剛、猛、奇、强」為其特色。洞庭幫向來注重輕功修練，因而容易練就「草上飛」、「水上飄」等輕身功夫，對於與敵過招時頗有助益。



英雄門

尊主呼延霸

年　　齡／46歲　　　性　　別／男

擅長武學／龍飛槍法

性格事蹟／英雄門來自西域，武功路數與中原武林各派迥異，傳聞英雄門背後有番邦國家為後盾，意圖一統中原武林，而後控制朝廷。尊主呼延霸天生神力，力能拔山，兩大護法張倫偉、黃一丰亦各有所長，呼延霸妄自尊大，大張旗鼓與中原各派對抗，使得武林中充滿一股動盪不安的氣氛。

門派武功特色

英雄門來自西域，因此武功路數原本與中原各派頗有差異，但由於英雄門意圖一統中原武林，不斷擴增勢力，故逐漸融合各派武學之長，而使得英雄門武學甚雜。英雄門注重槍法的特色與其門派設立背景有關，由於英雄門中有許多重要人物原本是軍中將領，因此槍法最受重視，其中尤以「乾坤一擊槍」威力最强，這是融合了番邦諸般槍法與中原「楊家槍法」、「呼延槍法」的精髓後，所形成的超强槍法。除槍法外，英雄門在刀法、劍法及拳法方面也有不錯的表現。



峨嵋派

掌門凌瑤仙

年　　齡／18歲　　　性　　別／女

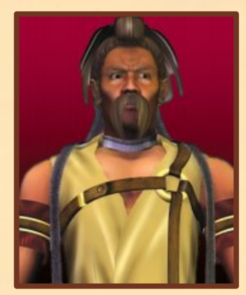
擅長武學／峨嵋紫英劍

性格事蹟／在武林中，凌瑤仙可算是最年輕的掌門，她能接任掌門之位，完全是因為她處事公正，在師姊妹間頗有人緣，而且領悟力高，能發揚峨嵋武學。凌瑤仙接任掌門後所遇到最大威脅是巫山派的復仇，其次是魔教及英雄門的威脅，以凌瑤仙堅毅不屈的性格，相信應能一肩挑起這副重擔吧！

門派武功特色

峨嵋派創派之祖為一女性道姑，因此其武學講究「輕、靈、意、動」，身法輪轉飄逸，招式煞是好看。峨嵋派因弟子皆為女性，所以武功以劍法為主，掌法、指法、腿法為輔，多以虛招欺敵以省其力，攻敵則招招襲其要害，務求一擊建功，自成一套武學系統。峨嵋派終極武功為「幻影無形劍」，招式雖為「七虛三實」，但其狠辣之處遠勝於「峨嵋紫英劍」，而且由於出招極快，劍如無形，因而得名幻影無形，與華山派「獨孤九劍」並稱為武林兩大快劍。





神農幫

幫主端木壽

年　　齡／50歲　　　性　　別／男

擅長武學／五正五反刀

性格事蹟／端木壽原為長白山蔘客，偶然機會救了神農幫前任幫主，因而得傳其衣缽武功。由於端木壽原本便懂用藥，成為幫主後更費心此道，因此在醫藥方面造詣頗深，也另闢蹊徑練得一身好功夫。神農幫極少涉足中原，在武林中鮮為人知，但自從丐幫掌棒長老張躍崑在長白山採藥失蹤後，便捲入了武林是非之中。

門派武功特色

神農幫為長白山地區的小門派，在武林中並無響亮名氣，然而用藥解毒為該門派之專長，因此武林人士若能得到神農幫之助，性命就等於多了一重保障。神農幫歷任幫主中，曾經出了一位才智過人之士，他曾在天池之畔苦思七年，由太陽及太陰變化中悟出了一套高深武學「金烏刀法」，自此成為神農幫鎮幫之寶，但由於爾後歷任幫主資質平庸，因此刀譜雖不斷相傳，但卻無人練成。



華山派

掌門獨孤鴻

年　　齡／37歲　　　性　　別／男

擅長武學／奪命三仙劍

性格事蹟／敬愛的師父及心愛的師妹被魔教殺害，使得獨孤鴻對魔教恨之入骨，幾近發狂，他一心一意想要剷除魔教，但由於嚴嵩的奸謀使各名門正派難以齊心對抗魔教，甚至因為誤認師叔遭殺害而與寶相寺結怨。獨孤鴻由於憤世嫉俗致結仇太多，而且經常獨來獨往予人可趁之機，最後終於遭人暗殺，而掌門之位則由師弟展雲白接任。

門派武功特色

41華山派同樣以劍法稱著，其劍法輕靈機巧，恰如春日雙燕飛舞柳間，高低左右，迴轉如意。華山劍法第一為「獨孤九劍」，要旨在於以快打慢，後發先至，只要敵人有招可尋，必能攻其要害，破其招式，無論刀劍拳腳、槍棍暗器，各種破招法門皆含其中，實為天下一等一的劍法。除劍法之外，華山掌法也有獨到之處，講求以氣禦掌，大闔大開，攻擊範圍極廣。



寶相寺

方丈無相禪師

年　齡／58歲　性　別／男

擅長武學／妙締指

性格事蹟／無相少年時原為少林和尚，因與同門不和憤而叛出少林，投入寶相寺。自此發憤苦學修業，終於得傳衣缽，成為寶相寺方丈。無相在武學方面頗具慧根，不但改良寶相寺原有武學二十餘招，並且以少林武學為根基自創十餘招，補足寶相武學之不足。無相雖為武學奇才，但野心勃勃，心胸狹隘，少年之事始終難忘，故經常與少林寺唱反調。

門派武功特色

寶相寺武學最早源自少林，近於禪宗，而後吸取密宗如「大手印經」、「龍象般若功」等武學精華後，逐漸自創一格，隱然有與少林寺分庭亢禮之勢。然而寶相寺曾在第五任方丈了因大師時遭遇浩劫，寺中部分武學典籍亡佚流失，致使寶相武學殘缺不全，直到無相禪師成為寶相寺方丈後，以少林武學為根基，才勉強補足殘缺之處。寶相武功以指法著稱，尤其「一戒伏魔指」威力驚人，與大理天龍寺「六脈神劍指」並稱天下指法之最。此外寶相寺特有暗器「金剛錘」威力驚人，中者無不骨斷筋傷，讓人難以招架。



魔教

教主冷傲天

年　齡／不祥　性　別／男

擅長武學／三陰奪元掌

性格事蹟／冷傲天極少現身江湖，傳聞武功極高，又富謀略，早年曾以一套三陰奪元掌一舉剷平雲南哀牢派，為魔教立下大功。自冷傲天接掌教主後，派遣三大長老東方狂、上官疑和司徒媚分別併吞周圍弱小門派，並在斷月峽一役大敗五大門派聯軍，使魔教勢力及威望達到前所未有的高峰！

門派武功特色

魔教武功以掌法最強，其次則為指法、劍法及槍法。魔教武學的精髓在於「以攻擊代替防禦」，因此招招狠辣，讓敵人完全喘不過氣來，不過如果內力不繼而使得攻勢中斷的話，所受到的傷害也是難以預料的。魔教最深奧的武功為「吸星大法」，這是一種能吸取敵人內力作為己用的可怕武功，除了自己能獲得源源不盡的內力使用外：敵人一但內力耗盡，不僅無法出招攻擊，甚至連招架之力都將喪失，只能成為任人宰割的魚肉而已。

研發人員名單

監　　製：虞希舜
程　　式：張文煒
技術支援：黃逸峰
企　　劃：萬仁政
美術指導：張耀坤、蕭心玫、林長澔
動畫製作：林長澔、張加欣、祝文威、梁憲誠、王威衛
美術設定：張世霖、許家瑜
介面設計：張耀坤、黃文欣
美術設計：梁憲誠、賴志宣、張耀坤、王威衛、張榮傑、林岑品、張加欣、
宋承曆、李錫奇、黃文欣、林原旭、傅健治、林巧菱、祝文威、
王慶仁、謝喬安、蘇敬中、張世霖、許家瑜、黃宣詔
平面設計：許義彪
媒體宣傳：程懿慧
手冊撰寫：萬仁政
協力製作：林正益、鄭效岳、涂俊豪、葉仲洲
製作發行：光譜資訊股份有限公司